
新大戦略
バトル・オブ・ソルジャー
BATTLE OF SOLDIER

# BATTLE OF SOLDIER'S WORLD

## バトルオブソルジャーの世界観

20XX 年――地球温暖化による気候の激変は、世界各地を蹂躙し世界は餓えと貧困、そして死に満ち溢れていた。

国を失った者達は安住の地と食料を求め難民となり暴徒となり、周辺の治安を悪化させ、比較的軽度の被害であったヨーロッパは、一時は難民に対して全土で救済の手を差し伸べていたが、予想を超える難民の数と治安の悪化に、難民に対する意見の対立が深まっていった。

難民を受け入れる政策を打ち出して治安の回復を図ろうとする、かつての国家の中央政府を軸とする北部の欧州連合。
難民の被害を実際に受け、直ちに難民の国外への追放を訴える有力都市の互助組織である南部の欧州都市同盟。
ヨーロッパを２つに分けた勢力の対立はついに武力衝突へと発展していった。

当初は兵力や物資の面で優位に立つ連合の勝利と思われていたが、予想に反して都市同盟の前に連合は撤退。
都市同盟は講和を要請し、パリにおいて難民の処遇を盛り込んだ講和の場が設けられることとなった。

**その講和は『パリ事件』として歴史に刻まれた……**
**人類史上三回目の核が難民の生活する郊外へ落とされた**
**衝撃的な事件として。**

核の使用は欧州連合と欧州都市同盟に疑念を持たせその関係を決定的に決裂させる。都市同盟の有力都市はそれぞれ都市国家を宣言し、各都市は治安を守るため傭兵部隊や自警団を導入していった。



国境なき自由なる傭兵

## ベルナー・テュラム

AGE:34　Blood type:B　Nationality:France



常に先を読み、最小限の労力で最大限の効率をと考え、客観的に戦局を捉えることができる眼で冷静な判断を行う。信用していない相手には人を煙に巻く喋り方で己を偽っているが、その裏では色々と画策しているという面を持つ。
父母が移民であることから、いわれのない差別、冷遇を受けるも、腐ることなく国のためにと、フランス軍に入隊。しかし、正義と信じた軍内でも、自分を含む移民系の人間は冷遇を受け、失意の内にフランス軍を去った。
その後、各地を転々としつつ、自ら傭兵部隊を作ることを決意。

**「例え絵空事だと皆が蔑んでも俺だけは信じるさ」**

**「クライアントの依頼だぜ。こんな時は素直に従うのが一流の猟犬ってヤツさ」**



主人公よりも年上で、冷戦末期からゲリラとして幾多の戦場を潜り抜け、人生の大半を銃と共に過ごしたカザフスタン人指揮官。
人情味あふれる親父気質な人間で、普段は余計なことにも首をつっこみ、騒動を起こして周囲を巻き込むといった子供っぽい行動をとるが、戦場では的確に状況を読み取り主人公に作戦を進言したり、代わりに指揮官として兵士たちに命令をくだす。
ココ一番ではもっとも頼りになる人間として、主人公に一目おかれている。

老練なる古参兵

## イワン・ザカーロ

AGE:46　Blood type:O　Nationality:Kazakhstan

誇り高き孤高の士官

## セオドア・タイラー

AGE:26　Blood type:A　Nationality:U.S.A



　若き副官。合理主義で作戦の遂行には兵士の犠牲もやむを得ないと考えており、結果を重要視する傾向がある。

　上官である主人公や、ベテランのイワンの作戦に対し、物怖じすることなく自分の意見をぶつけられるほどの、確固たる意志を持っている。

　しかし、まだまだ未熟なところもあり、想定外の出来事に対しては取り乱すこともあり、主人公やイワンからは坊や扱いされている。アメリカ空軍仕官学校出身で、少なからずエリート気質な面を持っており、身なりは常に清潔であれがモットー。

「フリー・ボーダーの理念に従って力を振るうだけです。それ以上もそれ以下もありません」

「…だけど、私はあなたを信じているから」



　都市同盟代表の1人で、事の発端となった事件で両親を失っている。

　悲しみにくれながらも自らそれを乗り越える強さを持ち、争いを止めようと各地を転々としている。

核事件の悲劇のヒロイン

## サラ・ユペール

AGE:28　Blood type:A　Nationality:France





# セットアップ

## 必要なシステム構成

　本製品『新大戦略バトルオブソルジャー』は、以下の環境で動作するように設計されています。

**動作環境**

・Microsoft®Windows®Vista/XP/2000 Professional 日本語版

**対応機種**

・Pentium® Ⅲ 1.0GHz 以上の CPU 搭載機種（2GHz 以上を推奨）
・DVD-ROM ドライブ（実行時を含む）
・1024 × 768 ドット、32 ビット True Color 以上のカラー表示が可能な環境
・DirectX®9.0c 以上に対応し、ビデオメモリ 64MB 以上を搭載したグラフィックアクセラレータボードが必要（256MB 以上推奨）
・512MB 以上のメモリ（1GB 以上を推奨）
・2.0GB 以上のハードディスクの空き容量
・DirectSound に対応したサウンドカード

※ 64bit 版 Windows ®Vista に対応しております。
※本製品は、Microsoft® Windows®2000 Server での動作は保証しておりません。
※本製品の動作には、Microsoft® 社の DirectX®9.0c（本製品に同梱されています）と、DirectX® に対応した環境が必要です。ご使用中のパソコンおよび周辺機器に関する DirectX® の対応状況とサービスにつきましては、それぞれのメーカーにお問い合わせください。
※本製品の仕様・改良点などについての最新の情報は、システムソフト・アルファーのホームページ http://www.ss-alpha.co.jp/ をご覧ください。

## インストール

　本製品をプレイするには、DVD-ROM に収められたゲームプログラムやデータをハードディスクにインストールする必要があります。以下の説明をもとに作業を進めてください。

**インストールの手順**

①周辺機器、パソコン本体の順に電源を入れ、Windows® を起動します。この際、他に起動しているアプリケーションや常駐プログラムがあれば、いったん終了させてください。
②マシンに接続された DVD-ROM ドライブに、本パッケージの DVD-ROM をセットします。セットするとオートラン機能により、セットアッププログラムが自動的に起動します。
※お使いのマシン、もしくはその環境によっては、セットアッププログラムが自動的に起動しない場合があります。そのような場合は、デスクトップまたはエクスプローラから DVD-ROM ドライブのアイコンを開いて、その中の AutoRun.exe をダブルクリックして実行してください。
③起動画面が表示されたら、【インストール】をクリックしてください。セットアップ画面が表示されます。
④画面の内容をよく読み、【次へ（N）＞】をクリックします。以降、画面の指示に従って操作します。

⑤ DVD-ROM からハードディスクへファイルのコピーが完了すると、これまでの設定に従ってプログラムフォルダとアイコンが作成されます。セットアップの終了を知らせるメッセージが表示されたら【OK】をクリックしてください。以上でインストール作業は終了です。

**DirectX® 9.0c のセットアップ**

DirectX®9.0c がインストールされていない場合は、以下の手順に従って DirectX®9.0c をインストールしてください。

※現在ご使用のパソコン本体および周辺機器が「DirectX®9.0c」に対応しており、すでに「DirectX®9.0c」がインストールされている場合や Windows®Vista をご使用の場合は、「DirectX®9.0c」をインストールする必要はありません。

①マシンに接続された DVD-ROM ドライブに、本パッケージの DVD-ROM をセットし、セットアッププログラムを起動します。

②起動画面が表示されたら、【DirectX のセットアップ】をクリックしてください。マシンの設定状況が解析され、必要に応じてインストールが開始されます。

③インストールが終了したら、指示に従ってコンピュータを再起動します。

**DirectX® 9.0c とは**

DirectX®9.0c とは Microsoft® 社によって開発された Windows® 用追加機能ソフトです。DirectX®9.0c を使用することにより、Windows® 上で、高速な画面描画機能、ネットワーク使用の対戦機能を利用可能にし、さらに各種音源の性能を最大限に活用することが可能になります（DirectX®9.0c が持つ複数機能のうち、どの機能を使用しているかは製品によって異なります）。

**DirectX®9.0c の使用に関するご注意**

●お使いのパソコン本体および周辺機器における DirectX®9.0c の対応状況とサポート、DirectX® 9.0c 対応デバイスドライバの入手方法については、各機器の製造元にご確認ください。

※デバイスドライバとは、パソコン本体や周辺機器などを動作させるためのプログラムで、各機器の製造元から供給されているものです。DirectX®9.0c が正しく機能するためには、DirectX®9.0c 対応の機器およびデバイスドライバが必要です。

●最新のデバイスドライバが製造元から新たに提供されている場合がありますので、あらかじめ各製造元にご確認ください。特にディスプレイ用デバイスドライバにおいては、ドライバによって描画速度などに大きく影響がありますので、できるかぎり最新の DirectX®9.0 対応デバイスドライバをお使いください。

● DirectX®9.0c 未対応のデバイスドライバを使用している場合、DirectX®9.0c をインストールすることにより次のような症状が発生することがありますので、必ず DirectX®9.0c 対応デバイスドライバをご使用ください。

- **Windows® が正常に動作しない。**
- **Windows® の画面が正しく表示されない。**
- **Windows® の起動や画面描写が極端に遅くなる。**





## アンインストール

アンインストールとは、インストールによってハードディスクにコピーされたアプリケーションを削除することです。ただし、インストール後にフォルダ名を変えたりした場合は、アンインストールは正常に実行されません。注意してください。

以下、『新大戦略バトルオブソルジャー』のアンインストール方法を説明します。

**アンインストールの手順**

● Windows®2000 の場合

① Windows® の【スタート】メニュー＞【設定】＞【コントロールパネル】をクリックしてウィンドウを開き、【アプリケーションの追加と削除】を選択すると、削除可能なアプリケーションの一覧が表示されます。

②『新大戦略バトルオブソルジャー』を選択し、【追加と削除】（または【変更と削除】）をクリックしてください。

③ファイルの削除を確認するダイアログボックスが表示されるので、画面の指示に従って操作してください。

● Windows ®Vista/XP の場合

① Windows® の【スタート】メニュー＞【コントロールパネル】をクリックしてウィンドウを開き、【プログラムの追加と削除】（または【プログラムのアンインストール】、【プログラムと機能】）を選択すると、削除可能なプログラムの一覧が表示されます。

②『新大戦略バトルオブソルジャー』を選択し、【変更と削除】（または【アンインストールと変更】）をクリックしてください。

③ファイルの削除を確認するダイアログボックスが表示されるので、画面の指示に従って操作してください。これで、ハードディスクから『新大戦略バトルオブソルジャー』に関する一切のファイルが削除されます。

## ゲームの起動

『新大戦略バトルオブソルジャー』の起動は、以下の手順で行なってください。

①日本語入力ツールやシステムエージェント、常駐プログラムなど、常に画面に表示されるプログラムや内部的に割り込みを発生させるようなプログラムは終了させてください。

②マシンに接続された DVD-ROM ドライブに、本パッケージの DVD-ROM をセットします。セットするとオートラン機能により、セットアッププログラムが自動的に起動します。

※お使いのマシン、もしくはその環境によっては、セットアッププログラムが自動的に起動しない場合があります。そのような場合は、デスクトップまたはエクスプローラから DVD-ROM ドライブのアイコンを開いて、その中の AutoRun.exe をダブルクリックして実行してください。

**※本製品の起動には、必ず製品版の DVD-ROM が必要です。**

③起動画面が表示されたら、【ゲームの起動】をクリックしてください。

④ゲームが起動し、オープニングムービーがスタートします。ムービー再生を途中でスキップしたいときは再生中にマウスをクリックします。

⑤オープニング画面に引き続きタイトル画面が表示されます。

## プレイする際の注意

本製品を支障なくお使いいただくために、プレイ中は、以下の注意事項にご留意ください。用語や設定方法などでご不明の点がございましたら、Windows® のマニュアルでご確認ください。

- ● IME（日本語入力プログラム）のツールバーは表示しないよう設定してください。
- ●マウスポインタのアニメーション機能は使用しないでください。
- ●ショートカットキーを使用したアプリケーションの切り替えは行なわないでください。
- ●スクリーンセーバーや省電力機能などは、機能しないように設定してください。
- ●他のアプリケーションと同時に使用しないでください。

プレイ中に動作が一瞬停止したような動きをすることがありますが、ゲームの進行に支障はありません。Windows® の特性上発生する現象ですので、ご了承ください。

## ユーザー登録のお願い

本製品の正規ユーザー様に対して、ユーザーサポートや各種サービスを提供させていただくために、ユーザー登録をお願いしております。ユーザー登録の方法には、以下の 2 通りがあります。原則として、ご購入後 2 週間以内にユーザー登録をしてくださいますよう、お願い申し上げます。

**ユーザー登録カードをご郵送いただいて登録**

本製品に同梱されております「ユーザー登録カード」に、必要事項をすべてご記入いただいて、ご投函ください。なお、たいへん恐れ入りますが、切手をお貼りください。「ユーザー登録カード」裏面のアンケートにもお答えいただくと幸いです。

**オンラインでユーザー登録**

インストール終了後、Windows® の【スタート】メニューから【プログラム】を選択し、プログラムグループ「SystemSoft Game」内の「新大戦略バトルオブソルジャー」の中の「ユーザー登録」をクリックすると、ブラウザーが起動し、弊社の WEB ページの専用コーナーに接続されます。後は画面の指示にしたがってユーザー登録を行なってください。このとき同時に、アンケートにお答えいただくこともできますが、アンケートだけを後日、お答えいただいても構いません。

その際は、Windows® の【スタート】メニューから【プログラム】を選択し、プログラムグループ「SystemSoft Game」内の「新大戦略バトルオブソルジャー」の中の「アンケート」をクリックしてください。なお、上記の方法だけでなく、本製品 DVD-ROM 内のルートディレクトリにも、弊社 WEB ページのユーザー登録専用コーナーへのショートカットが用意されています。【スタート】メニュー、DVD-ROM 内のショートカット、お好みの方法をお使いください。





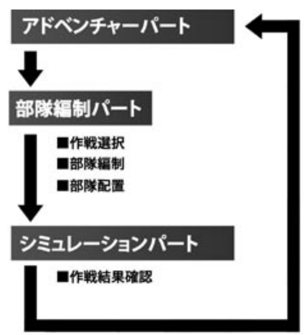
## ゲームを始める




ゲームを始めるための操作は、メインメニューで行います。

□新規開始　：新規でゲームを開始します。
□データロード　：保存したゲームを再開します
□データクリア　：保存したゲームを消去します
□オプション　：環境の設定を行います。
・音量調整　：BGM、効果音、ボイスの音量設定を行います。
・リアルファイト：リアルファイトシーンの表示・非表示を切り替えます。
・リーダーの追尾：リーダーの追尾の切り替えを行います。ON にしていると、クォーター進行時に DV リーダー以外の部隊が所属 DV のリーダーを追尾します。行動済みの部隊、また施設に収納されている部隊は追尾しません。歩兵部隊付近に施設がある場合は、リーダーの追尾よりも施設の占領を優先します。
□終了　：「新大戦略バトルオブソルジャー」を終了し、デスクトップ画面に戻ります。

## ゲームの流れ




ゲームはアドベンチャーパート、部隊編制パート、シミュレーションパートの 3 つのパートで進行していきます。

**アドベンチャーパート**
物語が進行します。

**部隊編制パート**
作戦を選択します。また、部隊の編制や兵器の購入、部隊の配置を行います。

**シミュレーションパート**
戦闘を行います。戦闘の結果を確認します。

# アドベンチャーパート




①発言中の下士官が表示されます。
②メッセージが表示されます
③メッセージを早送りします。
④自動的に次のメッセージへ進みます。
⑤ボイスを再生します。
⑥メインメニューに戻ります。

# 部隊編制パート

## 作戦選択

傭兵部隊であるフリー・ボーダー隊が次に遂行する作戦を選択します。選択した作戦によってその後の展開が変化します。

作戦アイコン選択後、OK をクリックすると作戦情報画面に移ります。

また、右クリックで作戦情報が表示されます。

## 作戦情報画面

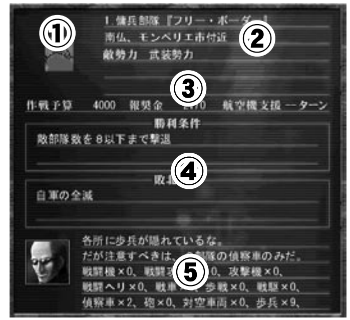
作戦の情報を確認します。ORGANIZE をクリックすると編制画面に移ります。








①自軍が所持する金額です。
②クライアントの信頼度です。シミュレーションパートの結果により変動します。0になるとゲームオーバーです。
③編制画面に移ります。
④ゲームメニューに移ります。
⑤直前のアドベンチャーパートに戻り、作戦選択をやり直します。




①簡易マップ
②作戦名 / 戦場地域 / 勢力
③支給予算 / 報酬金額 / 援軍要請
・支給予算
　この作戦で支給される予算です。
　予算を超えた場合は、所持金から超えた分の金額が引かれ、クライアントからの信頼度が減少します。
　予算より少ない金額で作戦を成功させても、所持金に加算はされません。
・報酬金額
　作戦成功後に支払われる報酬金額です。
・援軍要請
　航空機の援軍を要請してから到着するまでにかかるターンです。
④勝利条件と敗北条件です。

**※占領と駐留の違い**

**占領：指定施設を自軍陣営にする、もしくは破壊する。**

**駐留：指定施設を自軍陣営にする、もしくは破壊する。占領とは異なり、占領不可能な施設が指定されている場合があり、その場合は指定施設上（破壊した施設も含む）に歩兵を配置していなければ条件を満たしたことになりません。**

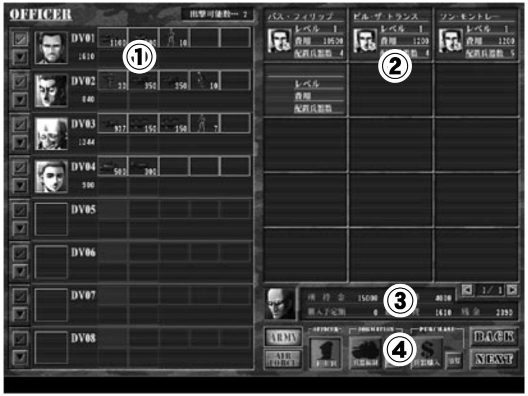
⑤敵勢力情報です。

## ゲームメニュー

□データセーブ　：データのセーブを行います。作戦情報画面からセーブを行った場合、セーブアイコンの右下に HQ と表示されます。シミュレーション画面からセーブを行った場合は、MAP と表示されます。
□データロード　：保存したゲームを再開します。
□データクリア　：保存したゲームを消去します。
□オプション　：環境の設定を行います。
□ BACK　：前の画面に戻ります。
□メインメニュー　：メインメニューに戻ります。

## 編制画面

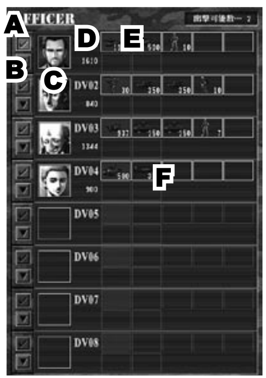
部隊【DIVISION】（以下 DV）の編制を行います。陸軍と空軍をそれぞれ編制します。出撃させる DV を決定した後に NEXT をクリックすると配置画面へ移ります。また､兵器にカーソルを合わせて右クリックで兵器詳細を開きます。




①編制 DV リスト

- **出撃可能数**　この作戦で出撃出来る DV の数です。

**拡大画像（DV）**




A：出撃する DV を決定するボタンです。
DV を編制していても、チェックが入っていなければ出撃しません。

B：② DV を解散するボタンです。
その際配属した兵器、購入した兵器は全て兵器編制リストへ戻ります。

C：下士官リストから DV のリーダーになる下士官を選択し、ここに配置します。

D：DV を出撃させた際にかかる費用が表示されます。

E：DV のリーダーの兵器が表示されます。変更することは出来ません。

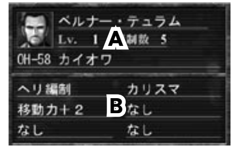
F：配属兵器リスト
DV に配属する兵器のリストです。

②下士官 / 兵器編制 / 兵器購入リスト

編制コマンドパネルで選択したリストがここに表示されます。

- **下士官リスト**　DV のリーダーとなる下士官を選択します。
  下士官の顔グラフィックにカーソルを合わせて右クリックで下士官詳細を開きます

**拡大画像（下士官詳細画面）**




A：下士官情報
下士官名、Lv、編制数、リーダー兵器が確認出来ます。

B：スキル一覧

- 兵器編制リスト
  DV に配属する兵器を選択します。
- 兵器購入リスト
  購入する兵器を選択します。

③財政情報

④編制コマンドパネル

**拡大画像（編制コマンドパネル）**




| | |
|---|---|
| ARMY | 陸軍部隊の編制を行います。 |
| AIRFORCE | 空軍部隊の編制を行います。 |
| 下士官 | 下士官リストを表示します。 |
| 兵器編制 | 兵器編制リストを表示します。 |
| 破棄 | 所有する兵器を破棄します。 |
| 兵器購入 | 兵器購入リストを表示します。 |
| 清算 | 清算します。 |
| BACK | 前の画面に戻ります。 |
| NEXT | 配置画面へ移ります。出撃する DV が決定されていない場合は選択出来ません。 |

### 1．下士官を選択します。

DV のリーダーとなる下士官を選択します。下士官リストから任意の下士官をクリックした後、画面左側の空きリストをクリックして移動させます。

**※下士官について**

**下士官には「フリー・ボーダー隊直属」の下士官と「直属でない」下士官がいます。直属でない下士官には顔グラフィックの右下に＄が表示されています。直属でない下士官は１つの DV としてすでに編制されているため、配属兵器の種類、武装パックを変更することは出来ません。直属の下士官と比べて高額な編制費がかかります。**

**※下士官のスキルについて**

**下士官はそれぞれにスキルがあり、DV 全体にその効果が発揮されます。**
**下士官のレベルは出撃する度にあがり、新たなスキルを習得します。**
**直属でない下士官のレベルはあがりません。**

### 2．兵器を編制します。

DV を構成する兵器の配属、破棄を行います。兵器の配属は任意の兵器をクリック後、画面左側の配属兵器リストをクリックして移動させます。下士官のスキルによっては配属することが出来ない兵器もあります。兵器を破棄する場合は、任意の兵器をクリック後に破棄ボタンをクリックします。すでに配属した兵器をリストに戻す際は、戻す兵器をクリックした後に、兵器編制リストの一番最後に表示されている兵器枠をクリックします。

### 3．兵器を購入します。

新たに兵器を購入します。

購入する兵器をクリック後、画面左側の配属兵器リストをクリックして移動させます。購入出来る兵器の種類や数は作戦ごとに異なります。また、購入にかかった費用は所持金から引かれます。予算からの算出は出来ません。

**※維持費と編制費と価格**

**維持費、編制費は下士官、兵器を出撃させる際に毎回かかる費用です。**
**この費用は予算から引かれます。超過した分はシミュレーションパート終了後のリザルト画面で所持金から引かれます。価格は兵器を購入する際にかかる費用です。**

**※清算について**

**清算ボタンをクリックすると、編制した DV の現状が登録されます。この際、BACK ボタンで前画面に戻り、再度編制画面へ移っても清算ボタンをクリックした時点の状態が維持されています。清算を行わず前画面へ戻った場合は、編制前の状態に戻ります。**

**※購入した兵器をリセットする場合**

**清算ボタンをクリックする前に、BACK で作戦情報画面へ戻ってください。**

### 4．出撃する DV を決定します。

出撃する DV の左にある出撃ボタンをクリックします。出撃ボタンをクリックしていない DV は編制されていても出撃しません。出撃可能な DV の数は作戦毎に異なります。

**※ DV の解散**

**解散する DV の左にある解散ボタンをクリックします。**



## 兵器詳細画面



①兵器パック
兵器の兵装を切り替えます。
②兵器グラフィック
③兵器情報
・**所属 DV：**シミュレーションパート時に兵器が所属する DV の No. が表示されます。また、部隊が所属 DV のリーダーの指揮範囲に入っていない場合、数字が赤く表示されます。
⑤特殊能力
⑦兵器説明

④兵器性能

| | |
|---|---|
| 編制費 | 兵器の編制にかかる費用です。 |
| 修理費 | HP を１修理する際にかかる費用です。 |
| MP | 現在の MP と上限値です。 |
| 最大 HP | 兵器一機の最大 HP です。 |
| HP | 現在の HP が表示されます。HP が0になった機体は修理することは出来ません。 |
| 移動力 | 移動力と移動タイプが表示されます。 |
| 視界力 | 視界力と視界タイプが表示されます。 |
| 回避力 | 回避力が表示されます。 |
| 装甲 | 装甲・非装甲が表示されます。 |

⑥兵装一覧

| | |
|---|---|
| 火力 | HP に与えるダメージの値です。 |
| MPD | MP に与えるダメージの値です。 |
| 地形 D | 施設に与えるダメージの値です。 |
| 命中率 | 高空・低空・装甲（地上）・非装甲（地上）への命中率が表示されます。 |
| 直 | 隣接する敵に攻撃出来ます。 |
| 間 | 離れた敵に対して攻撃出来ます。隣接する敵には攻撃できません。 |
| メ | 攻撃目標地点及び周囲１ヘックスに攻撃できます。 |
| 移動 | 移動後に攻撃可能か不可能かが表示されます。 |
| 使用 | 攻撃時に使用可能か不可能か、また反撃時に使用可能か不可能かが表示されます。 |
| 弾数 | 現在の弾数と最大弾数です。 |
| 価格 | 弾一発の価格です。 |

## 配置画面




陸軍の出撃配置位置を変更します。マップ上に表示されている数字の位置が初期配置可能な位置です。下士官をクリック後、配置したい位置の数字の枠へ移動させます。
SALLY でシミュレーションパートへ移ります。

# シミュレーションパート

## ACT4 ターン方式

シミュレーションパートは１ターンが４クォーターで構成されているターン制です。
１つのクォーターは自軍→敵軍の順に進行します。

**※クォーターと部隊の行動**

- **地上部隊は１クォーター目のみ行動出来ます。迎撃の性能を持つ兵器はその他のクォーターでも攻撃が出来ますが、移動は１クォーター目しか出来ません。**
- **ヘリ部隊は１クォーター目、３クォーター目で行動出来ます。。**
- **高空部隊は全てのクォーターで行動出来ますが、全てのクォーターで移動しなければなりません。**

**※どの部隊も攻撃は１ターンにつき１回です。**

## 勝利条件と敗北条件

作戦情報画面で確認出来る勝利条件を満たすことがシミュレーションパートの目的です。
勝利条件と敗北条件は司令室画面でも確認出来ます。勝利条件を満たすとミッションコンプリートとなり、リザルト画面へ移ります。





## 陸軍と空軍

陸軍はシミュレーションパート開始時からマップ上に配置されています。空軍は司令室から援軍を要請しなければ出撃してきません。援軍要請後、高空部隊が到着するまでにはターンがかかります。到着までにかかるターン数は作戦毎に異なります。

## 移動力と視界力

部隊の移動距離はその部隊の持つ移動力と地形の移動コストによって決まります。同じように部隊の視界は、視界力と視界コストによって決まります。　例えば、視界力が５の部隊がいて、隣に平地がある場合はその平地（コスト１）は見通すことができますが、さらにその向うに森（コスト５）があると、そこから先は見通すことができません。

**隠蔽と索敵**

隠蔽状態にある部隊は、索敵能力を持った部隊でないと、視界内であるかに関わらず発見することができません。隠蔽は森や施設、建物において隠蔽されます。索敵、隠蔽にはレベルがあり、１→２→Ｓの順になっていて、隠蔽は同レベルの索敵で発見できます。つまり隠蔽Ｌｖ２は索敵Ｌｖ１では見つけることができず、索敵Ｌｖ２以上で発見できます。

## 下士官レベル

下士官は作戦に出撃し､帰還するとそのレベルが１だけ上がります｡最大は 10 レベルです。レベルが上がると下士官スキルが変化します。空軍部隊は出撃しておけば、増援したかどうかには関わらず下士官レベルが上がります。

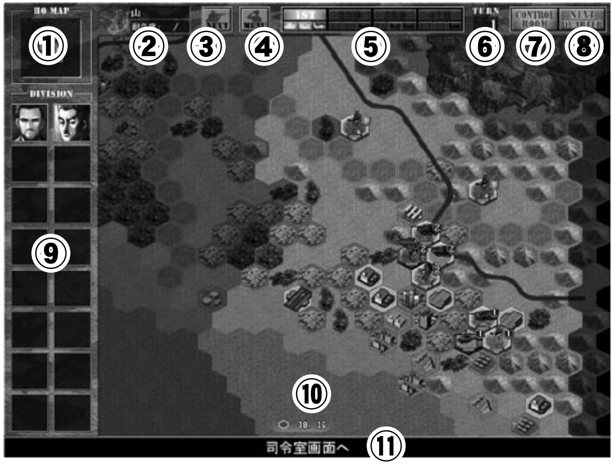
## HP と MP

**HP**

部隊は戦闘で HP ダメージを受けると HP が減少し、全ての機体の HP が０になると戦闘から離脱します。減少した HP は施設に駐留することで次のターン開始時に修理することが出来ますが、HP が０になっている機体は補充することが出来ません。

**MP**

部隊は行動によって MP を消費します。MP が４０以下の部隊は攻撃が出来ません。
また、MP が０になった場合は行動不可能になるため戦闘から離脱します。視界に敵部隊がいる状態で敵部隊から５ヘックス以内にいる部隊の MP は次のターンが開始する際に減少します。所属 DV のリーダーの指揮範囲にいる場合は減少しません。
輸送中の部隊は MP を消費しません。所属 DV のリーダーの指揮範囲にいる、もしくは施設に駐留させることで次のターン開始時に MP を回復させることが出来ます。




①簡易マップ
②カーソルを合わせている地形名を表示します。
　また、施設の耐久度が表示されます。
③マップ上の未行動部隊のいる場所にカーソルを移動する機能です。
　クリックする度にまだ命令可能な部隊を表示します。
④ゲームメニューへ移ります。
⑤現行クォーターが明るく表示されます。
　部隊アイコンは左から、地上部隊・ヘリ部隊・航空部隊となっています。
　部隊アイコンが表示されている部隊がそのクォーターで行動可能です。
⑥現在のターン数
⑦司令室画面を開きます。
⑧クォーター進行
　行動可能な部隊がいない、また指示する部隊が特にいない場合、次のクォーターへ進むためクォーター進行をクリックしてください。
⑨現在出撃している DV が表示されています。
　上８マスに陸軍、下８マスに空軍が表示されます。
　DV のリーダー部隊が撤退、もしくは撃破された場合、グラフィックの表示が暗くなります。
⑩カーソル位置の座標数値を表示します。
⑪画面内に表示されているアイコンや項目にマウスカーソルを合わせると、その説明が表示されます。





## 司令室画面




①新着情報が表示されます。
　新着情報が更新された場合、シミュレーションパートの CONTROL ROOM が点滅します。
②収支を確認出来ます。
③陸軍、空軍それぞれの戦況を確認出来ます。
　現在マップにいる部隊数と出撃させた部隊数が表示されます。
④勝利条件と敗北条件を確認出来ます。
⑤援軍を要請します。援軍の到着する方角と要請後到着するまでにかかるターンが表示されます。部隊をクリックした後、REQUEST をクリックすると要請が出来ます。
⑥司令室画面を閉じます。

## リザルト画面

シミュレーションパートの結果を確認します。




① DV 全体の損耗率です。
②戦闘終了時点で HP ダメージを受けていた兵器の補充・修理にかかった費用です。
③陸軍の補充・修理費の合計です。
④空軍の補充・修理費の合計です。
⑤予算から経費を引いた金額が表示されます。
⑥この戦闘でかかった全ての費用の合計です。
⑦報奨金です。
⑧最終的な所持金です。
⑨信頼度評価対象とその結果が表示されます。
⑩リザルト画面を終了し、次のアドベンチャーパートへ移ります。

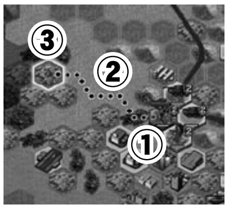
# コマンドリファレンス

## 部隊の行動コマンド

### 移動コマンド

移動力により１クォーターのうちに移動出来る範囲が決まります。また、消費した移動ポイントと同じ値だけ MP が消費されます。移動の際は、自軍部隊をすり抜けることが出来ます。また、高空部隊は地上部隊全てをすり抜けることが出来ます。

### 操作




①移動する未行動の部隊をクリックしてください。移動範囲と所属 DV のリーダーの指揮範囲が表示されます。
②目的地をクリックするとそこまでのルートが示されます。右クリックで移動を取りやめます。
③目的地を再度クリックすると部隊が移動します。

### 施設での行動ー占領と駐留ー

基地､空港､工場といった駐留可能な施設の上で移動を終了させると「駐留」したと考え、施設内に留まることになります。

この時、自軍施設であればどの部隊も駐留出来ますが、敵軍施設またはどこにも所属していない施設の場合「占領」の性能を持つ兵器で自軍施設にする必要があります。

施設の規模によって駐留可能な部隊数の上限が決まっています。

駐留上限まで達した施設には駐留させることが出来ません。

また、部隊が駐留している施設をクリックすると駐留している部隊が表示されます。

部隊を出撃させる場合は SALLY をクリック後、移動可能な部隊をクリックします。

また DEFENCE をクリックすると、駐留した部隊の中から施設を防衛する部隊を決定することが出来ます。

施設を防衛する部隊は施設の上に表示されます。性能によっては施設の防衛が出来ない兵器もあります。

**※部隊が駐留している施設が破壊、もしくは敵軍に占領された場合、駐留していた部隊は全て撤退します。**

### 敵との遭遇ー移動の中断と遭遇戦ー

マップ上の敵の位置は明らかにされません。ターン開始時に開いた「視界範囲」の内側にいて、かつ隠蔽されていない敵だけが明らかになります。隠蔽されている部隊は索敵の性能を持つ兵器の視界範囲に入った場合に明らかになります。

視界範囲の外に移動して、その場に敵部隊がいた場合、自軍部隊の移動が中断されます。ここで「遭遇戦」が発生し、戦闘終了後、行動を終了します。



## 戦闘

敵部隊に対して攻撃を行います。攻撃可能であれば戦闘を開始出来ます。

### 操作

①攻撃させたい部隊をクリックしてください。
移動範囲が表示されるので移動させる、もしくはその場をクリックします。
戦闘可能な部隊、または施設があるヘックスが赤く表示されます。
②点灯している敵部隊をクリックすると戦果予測画面が表示されます。
③ OK をクリックすると戦闘が開始され、戦闘の様子を表示する「リアルファイト」画面が表示されます。
**※ゲームメニューのオプションで「リアルファイト」が OFF になっている場合は表示されません。**




①予測される戦闘後の部隊の状態が表示されます。
②攻撃可能な武器が２種類以上ある場合、武器を選択することが出来ます。
③所属 DV のリーダーのスキルの内、この戦闘で発揮されているスキルが表示されます。
④戦闘詳細が表示されます。

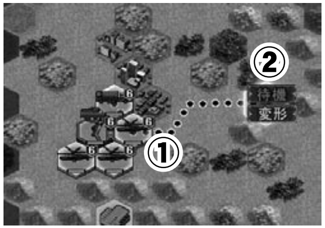
**※攻撃が出来ない場合**

- **MP が４０以下（移動する際に MP が減るので、移動前に MP が４１以上であっても移動後に MP が４０以下になる場合は攻撃出来ません。反撃は可能です。）**
- **その部隊に対して攻撃出来る武器を持っていない**
- **攻撃に使用する武器の弾数が０**
- **ターン中、すでに１度攻撃を行っている**
- **反撃専用の武器以外の弾数が０**

## 変形

兵器の中には変形することが出来るものがあります。
変形可能な兵器は兵器詳細で変形前、変形後の性能を確認することが出来ます。

### 操作




①変形可能な兵器を移動させてください。
②目的地でメニューが表示されます。
部隊を変形する場合は「変形」をクリックしてください。
変形しない場合は「待機」をクリックしてください。
**※変形した部隊はそのクォーターで攻撃することは出来ません。行動終了となります。**

## 補給

部隊の弾の補給は施設に収納した状態でターンを進行させる、または補給車に隣接した状態でターンを進行させることで行います。施設に収納すると修理も行います。
補給した弾薬費は経費に計上されます。

## 輸送

輸送性能のある部隊は他の部隊を搭載し移動することが出来ます。
搭載規模には上限があり、搭載できる部隊数は限られます。

### 輸送部隊への搭乗

移動の目的地として輸送可能な部隊をクリックすると、搭乗させることが出来ます。
搭載規模を超えていたり、輸送出来ない部隊の場合は搭乗させることは出来ません。

### 搭載部隊を降ろす

輸送している部隊は移動後に搭載している部隊を降ろすことが出来ます。
また、降ろした場合、移動していなくてもそのクォーターの行動は終了となります。
降ろされた部隊の行動も終了となります。

## 撤退行動

高空部隊は撤退を行うことが出来ます。
マップの一番外側のヘックスへ移動することによって戦闘から撤退します。





# 付録

## 主な特殊能力について

| | |
|---|---|
| 輸送 | 歩兵を輸送できます。大小で輸送量が異なります。 |
| 狙撃 | 攻撃したときに一定確率で MP のダメージを増加します |
| 隠蔽 | 森、建物地形にいるときに敵の視界に入りません。索敵能力のレベルがより高い部隊には発見されます。 |
| 索敵 | より低いレベルで隠蔽している部隊を発見できます。1≦2≦Sの順になります。 |
| 地形踏破 | 対象の地形コストを１と見なします。 |
| 視界 | 対象の視界コストを１と見なします。 |
| 奇襲 | 相手の視界外から攻撃したときＭＰのダメージが増えます。 |
| 建物防衛不可 | 施設に駐留している時に、防衛部隊に選ぶことができません。 |
| 迎撃 | 第1クォーターで攻撃していない時に、攻撃対象が射程内にいれば攻撃することができます。 |
| 国民兵 | 被害を受けると評価が下がる部隊です。 |

## 視界コスト表

| | 高空 | 低空 | 地上 | 歩兵 |
|---|---|---|---|---|
| 平地 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 荒地 | 1 | 1 | 3 | 3 |
| 砂地 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 湿地 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 森林 | 1 | 1 | 8 | 5 |
| 山 | 1 | 2 | 8 | 6 |
| 浅瀬・川 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 海 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 道路 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 建物 | 1 | 1 | 8 | 5 |
| 施設 | 1 | 1 | 8 | 5 |





## 移動コスト表

| | 高空 | 低空 | キャタピラ | 車両 | 車両(一般) | 徒歩 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 平地 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 |
| 荒地 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 |
| 砂地 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 |
| 湿地 | 1 | 1 | 1 | 3 | 4 | 2 |
| 森林 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 山 | 1 | 2 | 移動不可 | 移動不可 | 移動不可 | 3 |
| 浅瀬・川 | 1 | 1 | 移動不可 | 移動不可 | 移動不可 | 3 |
| 海 | 1 | 1 | 移動不可 | 移動不可 | 移動不可 | 移動不可 |
| 道路 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 建物 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| 施設 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

## 主な下士官スキルについて

| | |
|---|---|
| ヘリ編制 | ヘリをＤＶに組み込めます。 |
| 特殊部隊編制 | 特殊部隊をＤＶに組み込めます。 |
| 補給部隊編制 | 補給部隊をＤＶに組み込めます。 |
| 統率力 | 指揮範囲が変化します。悪で -20%、劣で -10%、良で +20%、優で +50%になります。 |
| カリスマ | 指揮範囲が 2 倍になります。 |
| 運用能力 | 編制費が変化します。悪で 2 倍に、劣で 1.5 倍に、良で 0.75 倍に、優で 0.5 倍になります。 |
| エリート | 対象兵種で攻撃すると命中率 5%が上がります。 |
| エース | 対象兵種で攻撃すると命中率 10%が上がります。 |
| 対狙撃兵 | 狙撃兵からの攻撃に対して回避力が上がります。 |
| 対戦闘機 | 戦闘機からの攻撃に対して回避力が上がります。 |
| 対 F/A 機 | 戦闘攻撃機からの攻撃に対して回避力が上がります。 |
| 対攻撃機 | 攻撃機からの攻撃に対して回避力が上がります。 |
| 対戦闘ヘリ | 戦闘ヘリからの攻撃に対して回避力が上がります。 |
| パニック | 敵と隣接すると、回避率が下がります。 |
| スナイパー | 間接攻撃をする際に、命中率が上がります。 |
| 移動力 | 移動力が変化します。 |
| 対間接攻撃 | 間接攻撃を受けた際に、回避力が上がります。 |
| 砂地防御 | 砂地形にいる場合に、回避力が上がります。 |
| 泥地防御 | 泥濘・湿地形にいる場合に、回避力が上がります。 |
| 山防御 | 山地形にいる場合に、回避力が上がります。 |
| 森林防御 | 森地形にいる場合に、回避力が上がります。 |
| 対対空攻撃 | 対空攻撃を受けた場合に、回避力が上がります。 |
| 包囲戦 | 同じＤＶ機が敵と隣接しているときに命中率が 10%上がります。 |
| 包囲殲滅戦 | 同じＤＶ機が敵と隣接しているときに命中率が 20%上がります。 |
| スパイラルケージ | 同じＤＶ機が敵と隣接しているときに命中率が 50%上がります。 |
| グレイズ | 回避率が 25%上がります。 |



## ユーザーサポート宛てのお問い合わせについて

お問い合わせをいただく際には、以下の点をご確認の上ご連絡いただけると、より迅速に対応することができます。お手数ですが、よろしくお願いいたします。

1. 製品名と製品のシリアル番号（ソフトウェア保証書に記載）。
2. 使用しているコンピュータのメーカー、機種（モデル）、型番。
3. 使用しているＯＳのバージョン、ＣＰＵ、メモリ、ＨＤＤ（使用容量と空き容量など）。
4. 追加している周辺機器のメーカー、機種、型番。内蔵か、外付けか。デバイスドライバなどを追加している場合には、そのドライバ名。
5. 使用しているグラフィックカードのメーカーとそのドライバのバージョン。

※メーカーとバージョンは、「スタート」→「設定」→「コントロールパネル」→「システム」→「デバイスマネージャ」→「ディスプレイアダプタ」→「プロパティ」→「ドライバ」→「ドライバファイルの詳細」で確認できます。
Windows®XP の場合は、「スタート」→「コントロールパネル」→「システム」→「ハードウェア」→「デバイスマネージャ」→「ディスプレイアダプタ」→「プロパティ」→「ドライバ」→「ドライバの詳細」で確認できます。
Windows®Vista の場合は、「スタート」→「コントロールパネル」→「システム」→「デバイスマネージャ」→「ディスプレイアダプタ」→「プロパティ」→「ドライバ」 →「ドライバの詳細」で確認できます。

6. 使用しているサウンドカード。
7. 画面の解像度と色数の設定。
8. 常駐プログラムが動作している場合にはそのソフト名。
9. 具体的な内容。例えば、どんな操作をしたらどんな結果になったか。エラーメッセージなどが表示される場合には、何というエラーメッセージが、どのようなタイミングで表示されるか。また何をすると、そのエラーメッセージが表示されるのか、などの詳細。

## お願い

現象発生までの詳細手順や状況、エラーメッセージなどは、できるだけ詳しくかつ正確にお知らせください。

電子メールでのお問い合わせの際には、お客様の住所・氏名・電話番号を必ずご明記ください。

## ■ご注意■

1）このプログラムおよびマニュアルの一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
2）このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、システムソフト・アルファーに無断で使用することはできません。
3）この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。
4）内容には万全を期して作成していますが、万一ご不審な点、誤り、記載漏れなどにお気づきの点がありましたら、ご面倒でも弊社までご連絡ください。
5）運用した結果については、4 項にも関わらず責任を負いかねますのでご了承ください。

※画面写真は開発中のものです。
※ Microsoft® は、米国 Microsoft® 社の登録商標です。
※ Windows® は、米国 Microsoft® 社の登録商標です。
※その他、本マニュアルに掲載されている
会社名・商品名は、一般にメーカー各社の商標または登録商標です。



商品に関する技術的なお問い合わせは……

電子メール　support@ss-alpha.co.jp

なお、ゲームの攻略方法のご質問については、
お答えできかねますのでご了承ください。

2009 年 3 月初版発行

**インターネットで最新情報をＧＥＴ！**

**弊社では、インターネット上で、**
**自社製品に関するさまざまな情報を提供しております。**
**本製品の改良点などの最新情報について**
**WEB ページをご参照ください。**
**WEB ページのアドレスは以下のとおりです。**
**http://www.ss-alpha.co.jp/**

SystemSoft
システムソフト・アルファー株式会社
〒 810-0001 福岡市中央区天神 3-10-30-5F
〒 150-0011 本社東京都渋谷区東 1-26-30 渋谷イーストビル